TOP by topo SOFT

INSTRUCCIONES DE CARGA PARA SPECTRUM

Rebobina la cinta hasta el principio.
Pulsa en el teclado LOAD"" y después ENTER.
Pon en marcha el cassette.
El programa se cargará automáticamente.
Si algo va mal, rebobina de nuevo la cinta y prueba a cargarla con un volumen distinto.

INSTRUCCIONES DE CARGA PARA MSX

Rebobina la cinta hasta el principio.
Teclea en tu ordenador RUN"CAS: y después pulsa la tecla ENTER.
Pon el marcha el cassette.
El programa se cargará automáticamente.
Si algo va mal, rebobina de nuevo la cinta y prueba a cargarla con un volumen distinto.

INSTRUCCIONES DE CARGA PARA AMSTRAD

Rebobina la cinta hasta el principio.
Pulsa las teclas CONTROL y ENTER(INTRO) de forma simultánea.
Pon en marcha el cassette.
El programa se cargará automáticamente.
Si algo va mal, rebobina de nuevo la cinta y prueba a cargarla con un volumen distinto.

TOPO SOFT es la empresa española de software que ha experimentado en poco tiempo el crecimiento más vertiginoso, y prueba de ello es que en apenas dos años se ha convertido en líder indiscutible del mercado de videojuegos.

TOPO SOFT nace para cubrir el vacío existente de empresas dedicadas a producir videojuegos en nuestro país.

Curiosamente y a pesar de que el ordenador había tenido una gran acogida por parte de usuarios y nuevos programadores, estos últimos no encontraban salida a sus productos.

Las pequeñas empresas que hasta entonces se habían dedicado a producir sus propios juegos habían venido actuando casi de un modo artesanal y eran en realidad pequeños grupos de amigos con un objetivo común.

TOPO SOFT trata de romper esa barrera instaurando la primera empresa totalmente profesional dispuesta a crear un mercado propio de juegos en España y con un objetivo claro: competir a nivel internacional con el resto de las empresas.

Los dos primeros lanzamientos de la compañía son: **SPIRITS** y **SURVIVOR,** dos títulos que tratan de romper con la línea de juegos existentes hasta ese momento en España.

SURVIVOR tiene una gran acogida por parte de la crítica, que resalta, sobre todo, la originalidad del juego.

Y **SPIRITS,** que en principio es un juego más simple, contra todo pronóstico es nominado para varios premios por una conocida revista española.

Pero el gran boom de la compañía llegaría en las navidades de ese mismo año con el lanzamiento de otros dos nuevos productos:

DESPERADO (que en Inglaterra salió como GUN SMOKE) y **SDTAR DUST.** Este último era un intento de superar técnicamente al hasta entonces legendario URIDIUM.

Sin embargo, es **DESPERADO** el juego que logra copar los primeros puestos de las listas de ventas.

Esto sirve para afianzar definitivamente el nombre de la compañía en nuestro país, logrando un récord hasta ahora inimaginado: superar las 60.000 unidades vendidas, además de suponer el bautismo internacional de **TOPO SOFT.** Pero 1988 va a ser realmente el "gran año de **TOPO SOFT**" porque la compañía por primera vez se va a plantear como objetivo fundamental conseguir una presencia en el mercado a todos los niveles, con el fin de afianzarse como la empresa líder española.

BLACK BEARD, un juego basado en una historia de piratas, será el primero de los productos que salgan este año, siendo, además, también el primer éxito y todo ello sin que **DESPERADO** abandonara el primer puesto de las listas de ventas.

A **BLACK BEARD** le seguiría **MAD MIX,** sin lugar a dudas el proyecto más ambicioso de los realizados hasta ese momento y además el de mejor acogida entre la crítica de nuestro país.

Este juego posteriormente sería lanzado en Europa en la serie PEPSI-CHALLENGE.

El tercer proyecto es una vieja idea que había estado desarrollándose durante más de un año: **SILENT SHADOW,** un arcade lleno de originalidad que tompe en cierta forma con los moldes creados hasta entonces por juegos como TERRA CRESTA, FLYING SHARK, 1942 e incluso el más reciente 1943.

Este juego no tardaría en alcanzar el número dos de las listas españolas.

En septiembre se produce la gran noticia del año para el software español: **TOPO SOFT,** que ha fichado al popular futbolista del Real Madrid **"EMILIO BUTRAGUEÑO",** lanza el primer juego de fútbol totalmente visto desde arriba, con la misma perspectiva de las máquinas recreativas, y, como era de esperar, bate absolutamente todos los récords conocidos hasta la fecha superando las 85.000 unidades vendidas y copando rápidamente el n.° 1 de todas las listas de ventas.

Intentando batir todos los pronósticos y con el objetivo, en principio, de convertir a **TOPO SOFT** en una empresa líder, nuestra compañía se plantea en el último trimestre del año la realización de un proyecto totalmente revolucionario. Este proyecto consiste en lanzar simultáneamente al mercado por primera vez tres juegos inéditos en un pack junto con otros dos juegos más que también son novedad en nuestro país, nos referimos a OPERATION WOLF y PSYCHO PIG.

TOPO SOFT, por una parte, aportaba: **COLISEUM, TITANIC** y **CHICAGO'S 30;** tres juegos que en principio iban a ser lanzados individualmente. Con esto se consigue en cierta forma abaratar el coste de los nuevos proyectos e impactar de lleno en el usuario español con una política de lanzamientos que va a favorecer en gran medida el aumento de las ventas.

También por primera vez nuestra compañía se apunta un nuevo tanto como pionera a la hora de presentar el pack en "campaña monstruo de televisión", que ocupa la atención del usuario durante prácticamente todo el mes de noviembre, campaña que tiene rápidamente unos frutos, convirtiendo el pack en el producto más vendido en la historia del software español.

A pesar del éxito nuestra compañía vuelve a sorprender a los usuarios con el lanzamiento de dos nuevos juegos casi por sorpresa: **ROCK'N ROLLER** y **WELL'S AND FARGO,** y todo ello en el momento de mayor auge de ventas del pack; estos dos juegos son muy bien acogidos por la crítica y sirven, en cierta forma, para reforzar la imagen de la compañía.

Al final del 88 **TOPO SOFT** había conseguido todos sus objetivos. Se despedía el año con cinco productos entre los veinte más vendidos y se conseguía definitivamente ocupar la posición de líder, sin olvidar una presencia masiva en el mercado con nueve lanzamientos. El nuevo año se presenta aún con más perspectivas para **TOPO SOFT,** que ve aumentada su plantilla en casi un 50%.

El reto en esta ocasión está en la consolidación definitiva de la compañía a nivel internacional.

Este año 89 se inicia con nuevos lanzamientos: TUAREG, SCORE 3020 y METROPOLIS. Tres juegos desarrollados el año anterior que son completamente distintos.

TUAREG es un intento de vuelta al género de la videoaventura, siendo muy bien acogido por crítica y público en general.

La revista MICROHOBBY llegaría a decir de él que "... esta última creación de TOPO puede ser incluida en ese peculiar apartado de los juegos que no se ven todos los días".

SCORE 3020 es un intento de remozar las conocidas máquinas de pimball en un juego de ordenador que además de aportar detalles muy originales introduce por primera vez personajes animados dentro de las máquinas.

El último de estos proyectos es METROPOLIS, un arcade de los de toda la vida continuando con la saga de CHICAGO'S 30, en el que se destaca, sobre todo, la calidad de sus gráficos.

El gran proyecto del primer semestre, sin embargo, sería PERICO DELGADO. Un juego de ciclismo basado en el popular deportista, con cuatro fases desarrolladas en escenarios completamente distintos.

El juego saldría a la venta coincidiendo con la VUELTA CICLISTA A ESPAÑA 89, que ganó PERICO DELGADO, y teniendo una gran acogida por parte de los incondicionales de TOPO.

El último juego aparecido durante este año ha sido "DRAZEN PETROVIC BASKET", el tercero de los juegos deportivos de TOPO y quizá el que más espectación ha levantado entre el público en general. A ello ha contribuido la cantidad de nuevos detalles que ha aportado el juego, la calidad del mismo y el hecho de el basket sea ya en nuestro país un deporte de masas.

Pero el futuro de TOPO y la gran culminación de la labor de este año está todavía por llegar. Se trata de VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA, el proyecto más ambicioso realizado en este país y el que mayor coste económico ha tenido de cuantos se han realizado hasta la fecha.

El juego está basado en la famosa novela de JULIO VERNE.

Consta de cuatro fases y será lanzado simultáneamente en todos los ordenadores: SPECTRUM, AMSTRAD, MSX, COMMODORE, PC, ATARI Y AMIGA.

VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA será además el primer juego realizado en ESPAÑA que se comercializará en EE. UU, país en el cual ha tenido ya una gran acogida.

EMILIO BUTRAGUEÑO, FUTBOL

"NO HAY LOCALIDADES" figuraba en todas las taquillas que rodeaban el gigantesco estadio. Autocares, camiones de prácticamente todas las televisiones del mundo, cientos de coches y una muchedumbre ansiosa formaban un muro imposible de franquear.

No era un partido normal; tampoco se trataba de un concierto de rock; simplemente se jugaba esa noche la final de la copa del mundo de fútbol.

El ambiente era de auténtica expectación, los altavoces del campo comenzaron a lanzar ininteligibles frases y un corto silencio precedió a una explosión de júbilo de todos los asistentes cuando los jugadores de los dos mejores equipos del mundo saltaron al terreno de juego.

Las cámaras de los fotógrafos disparaban sus flash en un auténtico bombardeo y los periodistas habían prácticamente invadido el campo. Pero todas las miradas se dirigían hacia un hombre que se encontraba totalmente rodeado envuelto en una masa de cronistas deportivos, cámaras y curiosos dispuestos a extraerle unas palabras antes del más esperado encuentro de todos los tiempos. De pronto el cámara del estadio consiguió colocarse en primer lugar, y en las gigantescas pantallas que se alzaban sobre los fondos apareció, al principio borrosa, la imagen de un jugador...

"¡Sí, es él, no cabe duda, el mejor jugador del mundo!", gritó un espectador situado a mi derecha. Ya no hizo falta esperar a que su rostro estuviera nítido en el enorme monitor. ¡YO YA SABIA DE QUIEN SE TRATABA...!

EL MENU

El menú es lo primero que debemos definir, ya que gracias a él podemos decidir toda una serie de opciones para adaptar el juego a las necesidades de cada jugador.

Cuando aparece por primera vez el menú ante nosotros observamos tres zonas claramente separadas: SELECCION DEL EQUIPO 1, SELECCION DEL EQUIPO 2 y SELECCION GENERAL.

El equipo que esté seleccionado en ese momento tendrá parpadeando el rectángulo superior, que indica los colores de su camiseta, y accionando la tecla ESPACIO haremos que cambie su opción. Por ejemplo, al pulsar dicha tecla, la opción que esté abajo y se encuentra entre dos flechas se repliega y deja sin apoyo a las otras dos que se encontraban encima, con lo que caen y pasan a ocupar las posiciones de las anteriores. Si la opción que estaba elegida es la de REDEFINIR y pulsamos la tecla RETURN podremos redefinir el teclado y controlar el juego con las teclas que deseemos. Pulsando la opción SELECCION EQUIPO podemos elegir el equipo que queremos manejar y pulsando la opción JUGADORES elegimos si deseamos jugar solos contra el ordenador o jugar dos personas entre sí. Cada vez que pulsemos una tecla caerá automáticamente, entre las flechas, la opción de cada uno de los equipos con la que va a jugar. Por último, cuando se seleccione UN JUGADOR, los rótulos del otro equipo aparecen para indicarnos que vamos a jugar contra el ordenador.

MARCADOR ELECTRONICO

Esta es una de las piezas claves del juego y que permite conocer constantemente el desarrollo del partido. Básicamente consta de tres partes o módulos:

MARCADOR DE GOLES: En él figuran el número de tantos que ha marcado cada equipo y una pieza encima de cada uno de ellos con el color de sus camisetas, que señalará con un parpadeo cuál de los dos equipos lleva el balón en ese momento.

CRONOMETRO: En él se representa el tiempo que resta de partido, deteniéndose éste en el instante que llega a cero.

VISTA GENERAL DEL CAMPO: Al igual que con una cámara, lo que observamos en la pantalla es una vista parcial de la acción que está sucediéndose, con lo cual el marcador está dotado de un campo de fútbol en pequeño, a escala del que realmente se está jugando, y un cuadrado, a modo de visor, que nos señala tinuamente en qué parte del terreno se está desarrollando la jugada. Además de esto aparecerán dos puntitos señalando el jugador de cada equipo, que en ese momento es controlado por una persona o bien por el ordenador.

EL JUEGO

Una vez que pulsemos la opción COMENZAR aparecerá el terreno de juego y el marcador en la parte inferior de la pantalla.

Para sacar, el equipo que tenga en su poder el balón, no hay más que pulsar el botón de FUEGO junto con la dirección a la que queremos enviarlo. Una vez tenemos en nuestro poder el balón no tenemos más que ir dirigiendo al jugador y el balón lo llevaremos delante automáticamente.

Para lanzar un chut o pasar a un compañero de equipo dispararemos al tiempo que pulsamos las teclas de dirección a la que queremos que se dirija el balón. Si pulsamos poco tiempo el botón de disparo, el chut será flojo y el balón se bombeará poco. Si mantenemos durante más tiempo pulsado el disparo, el chut será fuerte y el balón alcanzará el punto más alto. (CUIDADO CON ESTO, YA QUE SI VA MUY ALTO NO PODRAN COGERLO LOS OTROS JUGADORES E INCLUSO PASARIA POR ENCIMA DE LA PORTERIA. ESTO ES MUY UTIL PARA PODER MARCAR GOLES SI EL PORTERO ESTA MUY ADELANTADO.)

Las formas de perder el balón son varias; por ejemplo, si lo lanzamos a una banda se producirá el consiguiente FUERA y perderemos la posesión. Otra forma de perderlo, al igual que la anterior, sería lanzando el balón por la línea de fondo. Si es por la portería contraria, se producirá el SAQUE DE PUERTA, con lo que el balón se coloca sobre la línea del área pequeña y el portero se dispondrá a lanzar con el pie. Si la portería es la puerta, se producirá CORNER, con lo que el jugador más cercano del equipo contrario aparece en la esquina correspondiente frente al balón, listo para chutar.

Cuando se tira a puerta, el portero responde a la tecla de disparo, de tal forma que se tira en pirueta hacia la dirección que se tenga pulsada (DERECHA o IZQUIERDA) y siempre intentará coger el balón con la mano.

Las flechitas que acompañan a los jugadores indican cuál de ellos tiene el control en ese momento. Cuando hay varios jugadores de un mismo equipo alrededor del balón, las flechitas se le colocan al que está más cerca de éste, excepto si se trata del portero, que

siempre las lleva si la acción se desarrolla dentro del área y en presencia de éste.

Cuando un jugador no tiene el balón en su poder y se pulsa la tecla de FUEGO, éste se tira en plancha hacia la última dirección que se estuviese pulsando. Esto es muy útil para intentar quitar el balón a un jugador del equipo contrario, pero hay que utilizarlo con cuidado, porque si se le embiste demasiado tarde se producirá FALTA y el árbitro se acercará al agresor y le AMONESTARA señalándole TARJETA AMARILLA, y si el jugador reincide nuevamente le mostrará la TARJETA ROJA, con la consiguiente expulsión del terreno de juego. Una vez expulsado un jugador no podrá incorporarse otra vez durante el mismo partido.

Debes tener en cuenta que BUTRAGUEÑO siempre será el delantero centro del equipo AZUL en el menú. Quiere decirse que si seleccionas jugar con el equipo ROJO y en modo 1 JUGADOR, jugarás contra el equipo de éste.

En cualquier versión se le reconoce por ser el jugador del equipo azul situado frente a la portería contraria en la posición de DELANTERO CENTRO, cerca del defensa central del equipo rojo. El ordenador te avisará cada vez que consigas marcar un gol con él.

CONTROLES

Pueden jugar uno o dos jugadores simultáneamente. El teclado es totalmente redefinible.

Existen teclas especiales para detener el juego momentáneamente y para volver al menú y comenzar otro partido:

	Pausa	**Vuelta al menú**
Spectrum	CAPS SHIFT	CAPS SHIFT + SPACE
Amstrad	ESC	CTRL + ESC
MSX	STOP	CTRL + STOP

EQUIPO DE DISEÑO

Programa y gráficos: Animagic.
Pantalla de carga: Ricardo Cancho.
Producción: Topo/Ocean.

ROCK'N ROLLER

ROCKY DRIVER siempre había soñado con llegar algún día a competir en una carrera profesional, pero desgraciadamente nadie había confiado nunca en él lo suficiente como para darle una oportunidad.

Por eso había tenido que conformarse con un trabajo como piloto de pruebas de una compañía fabricante de nuevos modelos de coches de carreras.

Sin embargo, ahora se le presentaba la gran ocasión de su vida. Su jefe, que estaba muy contento con él, había decidido darle la oportunidad de correr el gran premio de Illinois. Pero para ello antes tendrá que probar los nuevos modelos de coche que se acaban de fabricar. Sólo hay un inconveniente: la poderosa organización FUNESTA, dirigida por el profesor "CHUNGO", va a tratar por todos los medios de impedir que esos nuevos modelos pasen la prueba y no le importa en absoluto el modo de conseguirlo.

EL OBJETIVO DEL JUEGO

Nuestra misión consiste en recorrer treinta circuitos distintos con un vehículo todo-terreno dotado de los medios técnicos más avanzados y montar en cada uno de ellos las piezas de un nuevo prototipo, que se encuentran escondidas bajo unos señalizadores con forma de interrogación.

El número de interrogaciones en cada fase puede variar, pero sólo seis de ellas serán las que contengan realmente las piezas del vehículo que queremos construir. El resto pueden contener ayudas, como es el caso del fuel y las vidas extras, o enemigos escondidos que dificultarán aún más nuestro recorrido.

El fuel del vehículo que pilotamos es limitado. Es posible repostar utilizando los bidones que se encuentran repartidos por algunas zonas del recorrido. Si se nos acaba el combustible y no hemos podido repostar, perderemos nuestro coche. Existe en la parte inferior de la pantalla un indicador de fuel que nos informará en todo momento del estado en que se encuentran nuestros depósitos.

Como arma defensiva contamos únicamente con el humo que despide el tubo de escape de nuestro vehículo, que se accionará cada vez que pulsemos la tecla de disparo. Con él podremos atontar durante algunos segundos a nuestros perseguidores.

LOS CIRCUITOS

Cada uno de los circuitos que componen el juego tiene un diseño peculiar que se va haciendo más complejo a medida que vamos avanzando. En todos ellos existen una serie de obstáculos y objetos que es muy importante que conozcamos si queremos acabar airosos la aventura.

DUNAS: Son unos cúmulos de tierra en forma de montículos por los que nuestro vehículo podrá saltar, pero los enemigos no.

MINAS: Están repartidas por todo el terreno y en lugares de difícil acceso. El simple contacto con ellas hará que explote nuestro coche.

BACHES: Nos hacen perder el control durante unos instantes, a la vez que nos quitan fuel.

MANCHAS DE ACEITE: Si pasamos con el coche por encima de ellas, patinaremos y perderemos el control momentáneamente.

SEMAFOROS: No podemos atravesarlos cuando estén cerrados. Si lo hacemos, un camión se encargará de aplastarnos sin remisión.

PUENTES: Se destruyen a nuestro paso. Sirven para unir distintas zonas del circuito. Si se destruyen completamente no podremos pasar al otro lado.

ESTRECHAMIENTOS: En algunas zonas del recorrido encontramos lugares donde la carretera se hace más estrecha. Para atravesarlos es necesario que utilicemos los peraltes laterales de elevación y así podremos circular por el estrechamiento sobre dos ruedas. Nuestros enemigos no pueden atravesar estas zonas.

CAMINOS DE CABRAS: Al pasar por ellos la velocidad de nuestro coche se reduce a la mitad.

LOS ENEMIGOS

Como en todos los juegos, los enemigos son variados, variopintos y muy peligrosos.

BOLIDOS PERSEGUIDORES: Van a la misma velocidad que

nosotros; si nos tocan nos destruirán. No pueden saltar por las dunas.

JEEPS: Van también a la misma velocidad que nosotros y tienen las mismas limitaciones que los anteriores, pero son mucho más peligrosos porque están dotados de misiles que disparan contra nosotros cada vez que nos pongamos en su punto de mira. Estos se mueven pegados a la carretera hasta encontrar un blanco.

HELICOPTEROS: Aparecen en las zonas largas de autopista, persiguiéndonos y disparándonos misiles. Son muy difíciles de esquivar y extremadamente peligrosos.

AYUDAS PARA COMPLETAR EL JUEGO

El fuel y las interrogaciones siempre se encuentran en las mismas posiciones, pero en estas últimas encontraremos cada vez cosas distintas.

Cada vez que lancemos humo a nuestros enemigos aumentará el consumo de fuel. Lo mismo ocurrirá cuando pasemos sobre algún bache.

Las manchas de aceite pueden ser muy peligrosas, porque nos hacen perder el control y podemos acabar chocando contra algún enemigo o mina explosiva.

Los puentes se encuentran bastante deteriorados y cada vez que pasemos sobre ellos irán perdiendo parte de su estructura. Si se da el caso de que queden destruidos completamente, tendremos que perder una vida para pasar al otro lado y poder continuar con el juego.

En los caminos de cabras, mientras que nosotros vamos a la mitad de la velocidad normal, los enemigos lo hacen como siempre. Por eso es muy importante que extrememos la precaución en los cruces.

Los misiles una vez lanzados siguen su recorrido normal y, aunque los esquivemos en un principio, podemos volver a cruzarnos con ellos en cualquier momento. Sólo desaparecen cuando chocan contra algún objeto.

TECLAS DE CONTROL

Se puede utilizar indistintamente joystick o teclado. Para este último deberás usar las siguientes teclas:

Q: Arriba.
A: Abajo.
O: Izquierda.
P: Derecha.
SPACE: Fuego.
H: Pausa.

Estas teclas pueden cambiarse a gusto del jugador utilizando la opción "Redefinir Teclas" que figura en el menú principal.

EQUIPO DE DESARROLLO

Programa: Rafa Gómez.
Gráficos: Roberto Potenciano.
Música: Gominolas.
Software de apoyo: J. M. Lazo.
Producción: Gabriel Nieto.

TUAREG

Marrakech, 23 de enero de 1990. La noticia ha corrido como la pólvora. Ait-Amar, la hija del sultán Abdul Aziz, ha sido secuestrada por un grupo de guerrilleros bereberes ansiosos por conseguir la fortuna de su padre.

El mensaje recibido en el palacio ha sido claro y breve: "Si aprecias la vida de tu hija, deberás entregarnos en la Mezquita de los Escribas, al anochecer del día 26, la mitad de todos tus bienes."

... ¡SOLO TRES DIAS! Ese es todo el tiempo del que dispone Ben-Yussef, capitán del ejército del sultán y más conocido como El Tigre Negro, para intentar evitar lo inevitable.

Por medio de sus contactos sabe que Ait-Amar se encuentra en algún lugar de la "Kashba", lo que no es mucho saber, conociendo como él conoce la complejidad de ese barrio árabe, pero tiene que intentarlo. Si lo consigue, quizá la bellísima hija del sultán se fije en él..., lleva tanto tiempo admirándola en silencio.

COMO SE JUEGA

Nuestra misión consiste en encontrar, antes de que trascurran

tres días, a la princesa Ait-Amar y de este modo evitar que los raptores puedan cobrar el botín.

Para lograrlo tendremos que agudizar al máximo nuestro ingenio y armarnos de paciencia y valor. La tarea no es nada fácil. Toda la ciudad está llena de peligros y los enemigos acechan detrás de cada esquina. Además, igual que si de una situación real se tratase, nuestro protagonista tendrá que hacer todas las cosas que cualquier ser humano en su misma situación: comer, dormir, negociar, pedir información, luchar e incluso robar si ello fuera necesario.

LOS ELEMENTOS DEL JUEGO

A lo largo del juego tendremos que guiarnos por una determinada estrategia que estará en función de nuestros resultados. Para actuar adecuadamente es muy importante que conozcamos todos y cada uno de los elementos que intervienen en el juego.

ESTABLECIMIENTOS

Restaurantes y fondas: Se encuentran en algunos barrios y son los lugares donde tendremos que ir a comer. El horario de comidas es de 1 a 2, fuera de esas horas no podremos entrar en ellos. Los restaurantes son más caros que las fondas, por eso es muy importante que tengamos en cuenta el dinero del que disponemos para comer antes de hacer nuestra elección. Cada vez que comamos recuperaremos la energía.

Hoteles y hostales: Los hoteles se encuentran en los barrios ricos y los hostales en los más pobres. Igual que ocurría con los restaurantes, los primeros son más caros que los segundos. Podemos entrar en ellos a partir de las 12 de la noche, si no lo hacemos acabaremos perdiendo toda la energía, pero si dormimos la recuperaremos totalmente.

Casas: Las casas son los lugares donde puede encontrarse escondida la princesa. Están protegidas por matones sin escrúpulos dispuestos a todo.

Armerías: Son tiendas en las que podemos adquirir, previo pago de dinero, todo tipo de armas y munición. El horario comercial es de 10 de la mañana a 8 de la noche.

Los barrios: Hay en total 12 barrios, cada uno de ellos con un

nombre distinto y todos ellos con la misma extensión. Tenemos que fijarnos muy bien en qué barrios hay restaurantes y armerías para que cuando necesitemos ir a ellos podamos encontrarlos rápidamente.

LOS PERSONAJES

Moro bueno: Pasea por su barrio y los barrios limítrofes. Si le paramos nos dará información, a cambio de dinero, sobre la dirección en donde se encuentra la princesa Ait-Amar. Si le disparamos por error, él y todos los habitantes de su barrio se volverán nuestros enemigos.

Moro malo: Pasea por su barrio y los barrios limítrofes. Si le pedimos información tratará de engañarnos. Nos disparará cuando menos lo esperemos.

Policía: Se encuentran patrullando por todos los barrios. Si nos ven con un arma, nos la quitarán y después intentarán detenernos. Si eso ocurre, nuestra misión habrá fracasado. Corren más que nosotros y son bastante peligrosos.

Mujeres: Pasean por las calles, las hay que tienen dinero y las hay que no. Podemos robarlas en caso de apuros, pero hay que tener en cuenta que cada vez que lo hagamos perderemos parte de nuestra energía y además todos los habitantes de su barrio se volverán nuestros enemigos.

Matones: Protegen todas las casas de la ciudad. Son los más peligrosos de todos. Para acabar con ellos tendremos que utilizar bastante munición. Siempre son nuestros enemigos se encuentren en el barrio que se encuentren.

LOS MARCADORES

En la parte inferior de la pantalla se hallan los marcadores que nos indican la cantidad de energía, el dinero que tenemos, el precio de las cosas que podemos comprar, el nombre del barrio donde estamos, una brújula de dirección, un reloj, el indicador del arma y la munición que tenemos.

AYUDAS

Evita siempre a los policías y cuando te topes con ellos trata de despistarlos.

Anota el nombre de los barrios donde encuentres restaurantes, hoteles y armerías, ya que esta información es sumamente valiosa a lo largo del juego.

No malgastes tu munición disparando contra los matones para entrar en las casas, procura estar seguro antes de que ése es el barrio enemigo.

Los enemigos sólo se pueden mover por su barrio y los limítrofes, esto te servirá de pista para intentar encontrar a la princesa. Pero te mucho cuidado, cada vez que mates a alguien o robes, todos los habitantes de ese barrio se convertirán también en tus enemigos, con lo que las posibilidades de localizar a la princesa serán cada vez más remotas.

Estate atento al reloj y empieza a buscar restaurantes y hoteles antes de que acabe el plazo para comer o amanezca.

Una forma de averiguar si la información que te han dado es correcta consiste en preguntarle dos veces al mismo personaje, si te dice cosas distintas es que se trata de un enemigo. Este método te resultará algo más caro.

TECLAS DE CONTROL

Arriba: Q.
Abajo: A.
Izquierda: O.
Derecha: P.
Elegir: E.
Comprar: C.
Pausa: H.

EQUIPO DE DESARROLLO

Programa: Carlos Arias.
Gráficos: Ricardo Cancho y Roberto Potenciano.
Música: Gominolas.
Software de apoyo: J. M. Lazo.
Producción: Gabriel Nieto.

WELLS & FARGO

La prestigiosa compañía de diligencias WELLS & FARGO llevaba algún tiempo intentando abrir una línea de comunicación que uniera el Este con el Oeste, pero hasta entonces todas las tentativas habían resultado en vano. Cuatreros, pistoleros, indios y los intereses de algunos caciques, muy preocupados en tratar de impedir que la ley y el orden llegara hasta sus posesiones, habían acabado con todas las expediciones.

Tras los catastróficos resultados, la compañía no encontraba a nadie dispuesto a conducir la diligencia por una ruta llena de peligros, en la que eran muy pocas las garantías de llegar al final. Por eso decidieron reclamar los servicios de dos conocidos pistoleros en otro tiempo fuera de la ley y que ahora se encontraban rehabilitados gracias a algunas peligrosas misiones realizadas para el gobierno.

Bob Malone y Rarri Long, que así se llamaban nuestros dos hombres, se disponían a abrir la ruta hacia el Oeste, ajenos, a pesar de las advertencias, a las sorpresas que allí les aguardaban.

EL JUEGO

Nuestro objetivo no es otro que hacer llegar la diligencia hasta su punto de destino: Valdecañas City, y conseguir de este modo abrir una línea de comunicación entre el Este y el Oeste.

Para lograrlo será necesario atravesar antes cuatro territorios inóspitos plagados de enemigos dispuestos a acabar con nosotros, disparándonos desde las ventanas de los pueblos por los que vamos pasando, escondidos tras los arbustos, agazapados tras las rocas o persiguiéndonos a caballo.

COMO SE JUEGA

En el menú principal podemos elegir entre dos opciones: jugar con un solo jugador o hacerlo con dos.

Si elegimos la primera, tendremos que simultanear el movimiento de los dos personajes protagonistas: uno que dirige la diligencia y otro situado sobre ésta que se encarga de proteger a los pasajeros y a su compañero del ataque de los forajidos.

Con la segunda opción, sin embargo, cada uno de los jugadores controlará a uno de los personajes. De tal modo que cada uno de ellos se encarga de una de las tareas que mencionamos anteriormente.

Conducir la diligencia con la mayor habilidad posible va a ser muy importante durante el desarrollo del juego, sobre todo si tenemos en cuenta los numerosos baches que pueblan el camino y el efecto destructor que éstos tienen sobre nuestra diligencia.

Existe en la parte superior de la pantalla, junto a los marcadores, un indicador del estado en que se encuentra la diligencia. Cada vez que pasemos sobre alguno de los baches veremos cómo se va deteriorando poco a poco y si llegamos al límite máximo, ésta se destruirá.

Cuando nos eliminen al personaje situado sobre la diligencia, el que está conduciendo pasará a ocupar su lugar y uno de los pasajeros subirá para encargarse de las riendas.

Disponemos de tantos pasajeros como vidas tengamos en el marcador, pero si éstas se acaban y nos quedamos con un solo personaje, no tendremos entonces más remedio que ir simultaneando el papel de los dos, ya que si, por ejemplo, nos encargamos de disparar, la diligencia no podrá entonces esquivar los obstáculos, y si lo hacemos al contrario no podremos defendernos del ataque de los forajidos.

AYUDAS

Muchas veces no bastará con que tu posición de disparo sea la buena. Para que el ángulo de disparo sea también el correcto deberás tener en cuenta la distancia a la que te encuentras del enemigo y si no es la adecuada intentar corregirla moviendo la diligencia.

Una de las mayores dificultades del juego está en el hecho de que al jugar con dos jugadores será necesario que ambos os sincronicéis a la perfección, de tal modo que no se dé el caso, por ejemplo, de que cuando vayas a disparar sobre uno de los enemigos tu compañero mueva la diligencia en otra dirección, cambiando de este modo tu ángulo de disparo.

Puedes andar por encima de la diligencia de pie, pero ten en

cuenta que si lo haces cuando ésta pasa por encima de un bache caerás irremediablemente al suelo. Si te tumbas no te ocurrirá nada, pero tampoco podrás disparar desde esa posición.

TECLAS DE CONTROL

Se puede utilizar indistintamente joystick o teclado. Para este último deberás usar las siguientes teclas:

C: Cambio de personaje.
Q: Arriba.
A: Abajo.
O: Izquierda.
P: Derecha.
SPACE: Fuego.
H: Pausa.
Manteniendo pulsado el espacio, el personaje se tumbará.

En la opción de dos jugadores uno jugará con teclado y el otro con joystick.

EQUIPO DE DESARROLLO

Programa: Emilio Martínez.
Gráficos: Ricardo Cancho.
Música: Gominolas.
Software de apoyo: J. M. Lazo.
Producción: Gabriel Nieto.

METROPOLIS

Metrópolis era el último vestigio de civilización sobre la tierra después de la hecatombe nuclear. El resto de las ciudades habían prácticamente desaparecido. A pesar de ello, Metrópolis era una ciudad sin ley donde confluian un sin fin de maleantes que poco a poco se habían apoderado de las calles.

El caos reinaba en la ciudad y eran muy pocos los que aún tenían fuerzas para luchar por establecer el orden perdido. Se hacían llamar los Townsman y su líder era Geitor, un temido guerrero que ahora se disponía a acaudillar a un grupo dispuesto a todo para devolver a la tierra el orden perdido y de este modo conseguir hacer renacer de nuevo el progreso en la ciudad de Metrópolis.

El desafío era grande porque para conseguirlo Geitor tendría que atravesar la ciudad hasta llegar al cuartel general de las fuerzas, que le aguardan para acaudillar la rebelión final.

Pero toda la ciudad es una auténtica trampa, llena de peligros detrás de cada esquina y con multitud de guerreros enemigos dispuestos a acabar con las aspiraciones de Geitor. Los mejores guerreros de las fuerzas del mal se han propuesto destruirle y acabar de este modo con la rebelión de los Townsman antes de empezar.

A pesar de ello, Geitor, temido por sus enemigos, es reconocido como el más fuerte de los guerreros terrestres. Su habilidad con la espada y su fama de invulnerable se ha extendido por todas las ciudades. Ahora Geitor tiene que demostrarlo. El gran desafío no ha hecho más que empezar.

EL TORTUOSO Y LARGO CAMINO

El camino es largo y ya desde el principio Geitor tendrá que enfrentarse a sus peligrosos enemigos, cuyas fuerzas están comandadas por tres razas salvajes: los Guerreros de la muerte, armados hasta los dientes y tremendamente diestros en el manejo de las armas, son de los más peligros de todos; los Dartfire, unos mutantes deformes que arrojan bolas de fuego, y finalmente las

Girlkiller, una raza de violentas mujeres que haría temblar a las antiguas amazonas. Todos ellos unidos por una causa común: destruir a Geitor.

LOS BIOTANQUES

Antes de encontrarse con los Townsman, Geitor tendrá que inutilizar cinco tanques nucleares, en poder de las fuerzas del mal, que se encuentran escondidos por la ciudad y que están fuertemente protegidos. Además disparan contra nuestro guerrero en el momento que éste se ponga a su alcance.

Si Geitor logra resistir el continuo bombardeo artillero durante algún tiempo logrará desestabilizar sus sistemas de autodefensa, dañando de este modo su sistema de autocontrol y dejándole completamente inoperativo.

LOS NIVELES SUPERIORES DE LA CIUDAD

La ciudad de Metrópolis no sólo se extiende a lo largo, sino también a lo alto. Para subir a los niveles superiores Geitor deberá utilizar los ascensores. Estos le conducirán a las galerías de las zonas más altas llenas de trampas, peligros, abismos, huecos entre ascensores, galerías rotas y enemigos por todos lados, que esconden tras de sí algunos biotanques fuertemente custodiados.

EL CUARTEL GENERAL DE LOS TOWNSMAN

El cuartel general de los Townsman se encuentra en el nivel más alto de la ciudad, después del puente de Haigler. Llegar hasta allí es nuestra meta, y sólo si lo logramos conseguiremos hacer triunfar la rebelión y acabar de un plumazo con las siniestras fuerzas del mal de la ciudad de Metrópolis.

TECLAS DE CONTROL (Spectrum, Amstrad y MSX)

Se puede utilizar indistintamente joytick o teclado. Para este último deberás usar las siguientes teclas.

Q: Arriba.
A: Abajo.
O: Izquierda.
P: Derecha.
M: Acción de la espada (estocada).

N: Acción del escudo (defensa).
H: Pausa.

COMBINACIONES

Q + M: Estocada alta.
M: Estocada lateral (M + P u O tienen el mismo efecto).
Q + N: Cubrirse con el escudo por arriba.
N: Cubrirse defrente.
N + P: Cubrirse a la derecha.
N + O: Cubrirse a la izquierda.

EQUIPO DE DESARROLLO

PROGRAMA (Commodore): Jesús Miguel Medina.
PROGRAMA (Spectrum, Amstrad y MSX): José Manuel Muñoz.
GRAFICOS: —ACE—.
MUSICA: Gominolas.
SOFTWARE DE APOYO: J. Manuel Lazo.
PRODUCCION: Gabriel Nieto.

SCORE 3020

Jugar al "pinball" en el año 3000 se había convertido en una aventura un tanto peligrosa. Las tradicionales máquinas recreativas con sus bumpers, flippers y demás accesorios, que tan buenos ratos hacían pasar a los habilitantes del siglo XX, habían sido sustituidas en el siglo XXII por infernales máquinas de guerra, que rememoraban luchas de algún tiempo atrás.

Estas diabólicas máquinas infernales habían puesto a prueba durante muchos años los nervios de los más temerarios jugadores, pero ahora el reto llegaba mucho más lejos. Durante el mes de septiembre del año 3020, un hecho insólito asoló a los pacíficos habitantes del viejo planeta Tierra. El ordenador Silice, el más poderoso de todos los ingenios creados por el hombre, había conseguido hacerse con el control del Centro de Armamento Nuclear de la Federación Terra (principal órgano de defensa interplanetaria) y amenazaba con destruirlo todo.

Sólo existía un medio para evitarlo, jugar contra él una peligrosísima partida de pinball, de la cual dependería el futuro de la humanidad.

El principal inconveniente es que Silice en otro tiempo se encargó de la fabricación de máquinas de pinball y es toda una experta jugadora. Ahora ha empleado todos sus recursos para crear una máquina infernal, invulnerable incluso para el campeón mundial de esta modalidad, Ted Flipon.

EL JUEGO

El juego consiste en disputar una emocionante partida de pinball contra la máquina. Pero no se trata de un máquina normal, ya que sus recursos son ilimitados y dispone además de todo un ejército de engendros mecánicos dispuestos a terminar de golpe con nuestro intento de aventura.

El objetivo del juego es conducir una bola radioactiva a través de 20 pantallas distintas llenas de peligros.

En la parte izquierda de la pantalla encontraremos un indicador de energía radioactiva que va a ser muy importante a lo largo del

juego porque, mientras el indicador esté por encima de la mitad, podremos destruir al chocar contra ellos a los enemigos móviles, pero si se encuentra por debajo de este límite no sólo no destruirá a los enemigos, sino que además los disparos de éstos repelerán la trayectoria de nuestra bola.

Todos los elementos del juego tienen una utilidad específica y su conocimiento es fundamental a la hora de intentar completar el recorrido que nos conducirá a la última máquina.

DECORADO

Está formado por distintos elementos. Los que más abundan son los arbustos, que hacen que la bola bote en otra dirección, pero con una fuerza relativamente débil.

Hay una serie de iconos repartidos por el mapa que tienen distintos efectos sobre la bola. Son los que podríamos denominar como puntos de rebote "duro", son cuatro y van desde el más simple, que es una especie de tejado acabado en punta, hasta el rayo, que es el que provoca el desplazamiento más brusco de la bola.

Existe también un icono adicional que, además de hacer rebotar la bola, provoca el efecto de cambio de tecla sobre los mandos, comportándose el izquierdo como si se tratara del derecho, y viceversa.

Otro elemento importante del decorado son los puentes que, además de suponer un obstáculo en nuestro camino, nos obligan a tener que hacer pasar la bola entre sus arcos, algo, por cierto, bastante difícil.

Los cráteres, por su parte, son un vehículo de comunicación entre las distintas pantallas del juego. Te pueden conducir a cualquier lugar dentro del mapa. Es preferible evitarlos casi siempre.

FUERZAS ENEMIGAS

Están formadas por una mezcla de elementos móviles y estáticos que tienen un denominador común: todos disparan sobre la bola haciéndola desplazarse continuamente de su dirección original, lo cual, en un momento dado, puede suponer para el jugador un auténtico suplicio. En la parte móvil encontraremos

tanques, destructores y aviones, y en la estática un sin fin de cañones de alta potencia destructora.

REGENERADORES DE ENERGIA

La potencia radiactiva de la bola va decrementándose a medida que transcurre el tiempo. Si pasamos de pantalla la recuperaremos de nuevo. Hay además otro método de recuperarla íntegramente, que consiste en introducirlas en los regeneradores de energía que se encuentran en algunas pantallas del juego.

TECLAS DE CONTROL

Se puede utilizar indistintamente joystick o teclado. Para este último deberás usar las siguientes teclas.

Mando izquierdo: O.
Mando derecho: P.
Pausa: H.
Space: Tecla de falta.

TECLA DE FALTA. Su utilización es muy importante a lo largo del juego, ya que nos permite, al pulsarla, cambiar la trayectoria de la bola. Es decir, si va hacia arriba saldrá despedida hacia abajo, si va hacia arriba y a la derecha saldrá despedida hacia abajo y a la izquierda, y así sucesivamente.

De este modo podremos dirigir a la bola, en un momento dado, hacia la posición que más nos interese, o bien evitar algún tipo de obstáculo. Pero cuidado, al igual que en los pinballs reales, cada vez que la usemos aumentaremos un contador que si llega a su punto máximo provocará que hagamos una falta.

EQUIPO DE DESARROLLO

GRÂFICOS: Ricardo Cantcho.
MUSICA: Gominolas.
SOFTWARE DE APOYO: J. Manuel Lazo.
PRODUCCION: Gabriel Nieto.
PROGRAMADOR: Eugenio Barahona.

BLACK BEARD

El temido y pendenciero capitán Barbanegra se había pasado la noche entera ingiriendo toneladas de ron en compañía de su colega Barbarroja, que había venido de Argel hasta el mar del Caribe en visita de cortesía. O al menos eso es lo que había creído hasta entonces el confiado capitán.

Pero cuando Barbanegra metió la mano en el bolsillo de su casaca (arrebatada ésta a un legendario capitán de navío inglés) y pudo comprobar que había desaparecido de allí el plano de un fabuloso tesoro perdido en una isla próxima a la zona de Barlovento, el capitán no pudo por menos que lanzar un estrepitoso rugido, del que se dejaba entrever algo parecido a esto: "Maldito Aoruc, me las pagarás".

Según parece, el tal Aoruc (más conocido con el apodo de Barbarroja) había cometido la terrible felonía de traicionar la hospitalidad de su anfitrión, aprovechando su descomunal borrachera, para quitarle el mapa de un tesoro que, a su vez, había arrebatado al capitán del barco H. M. S. Victory, un navío de la Real Armada Inglesa, y que parece ser pertenecía a un fabuloso botín de guerra perdido hacía algunos años en aquellas mismas aguas.

La cólera del capitán Barbanegra se desató aún más cuando se enteró de que su osado huésped se había apoderado además de su barco convenciendo a la hasta entonces fiel tripulación para que le acompañaran en la búsqueda del preciado botín.

Lleno de rabia y cegado por la ira juró vengarse y sin pensárselo dos veces salió en busca del capitán Barbarroja, con el fin de arrebatarle el plano y castigar la traición de su considerada tripulación.

LA MISION

Tú eres el capitán Barbanegra y tu misión es la de infiltrarte en el navío H. M. S. Victory, que se encuentra en poder del capitán Barbarroja, con el fin de arrebatarle el plano del tesoro que se halla oculto en uno de los cofres del barco.

Para lograrlo será necesario que encuentres el cofre que

esconde el plano antes de que los piratas hostiles acaben contigo.

Hay dos tipos de armas repartidas por el barco que puedes utilizar, cuchillos y pistolas. Los primeros puedes utilizarlos de forma ilimitada, pero las pistolas se te agotarán cuando hayas efectuado treinta disparos.

Para abrir los cofres deberás de utilizar la pistola. En su interior podrás encontrar vidas extras, pócimas de inmunidad que duran algunos segundos y una antorcha.

La antorcha es muy importante porque te permite disparar un cañón, con el que podrás destruir la pasarela por la que entran los piratas continuamente.

El barco tiene cuatro niveles formados por la cubierta, los camarotes y dos bodegas situadas bajo la cubierta. Para completar el juego es necesario que recorras minuciosamente todos estos lugares en busca del cofre que esconde el plano del tesoro, pero ten en cuenta que éste permanecerá cerrado hasta que hayas acabado con todos los enemigos y abierto todos los cofres.

Para bajar de un nivel a otro tendrás que utilizar las escaleras. Situándote encima de ellas y pulsando el botón de disparo podrás subir o bajar, dependiendo de si te encuentras en un nivel superior o inferior.

En la parte derecha de la pantalla se encuentran los marcadores de vidas, munición y energía. Este último es muy importante y está representado por unas botellas de ron. Si se terminan, te quedarás sin energía, por eso es conveniente que te bebas de vez en cuando las botellas que se encuentran repartidas por el barco. ¡Pero cuidado!, el capitán Barbarroja se ha dejado algunas, que en vez de proporcionarte energía te harán coger una monumental borrachera que durará algunos segundos, durante los cuales perderás el control de tu personaje. Si consigues completar esta trepidante aventura con éxito, podrás cargar la pantalla final del juego.

Que la suerte te acompañe.

TECLAS DE CONTROL

Se puede utilizar indistintamente joystick o teclado. Para este último deberás deberás de usar las siguientes teclas:

Izquierda: O.

Derecha: P.
Arriba: Q.
Abajo: A.
Disparo: Space.

Estas teclas pueden cambiarse a gusto del jugador utilizando la opción "Redefinir Teclas" que figura en el menú principal.

AYUDAS

Busca la antorcha y destruye la pasarela para evitar que salgan más enemigos.

Las pistolas son limitadas, por eso debes de usarlas con cierta prudencia. Si las agotas antes de abrir todos los cofres no podrás continuar jugando.

Utiliza las cajas, barriles, cofres y demás objetos del barco para parapetarte del ataque de tus enemigos, pero ten mucho cuidado porque sus afilados cuchillos pueden pasar entre los huecos de los objetos.

Aprovecha las pócimas de inmunidad para intentar avanzar hacia alguna posición segura o para eliminar a los enemigos que te acechen.

Ten cuidado al coger energía. Si eliges una de las botellas malas perderás el control de tu personaje. Procura utilizar las botellas sólo cuando te sea estrictamente necesario.

EQUIPO DE DESARROLLO

Programa: Carlos Arias.
Gráficos: Roberto Potenciano.
Música: Gominolas.
Software de apoyo: J. Manuel Lazo.
Producción: Gabriel Nieto.

El barco de este juego está basado en una maqueta real del H. M. S. Victory perteneciente a la Real Armada Inglesa.

MAD MIX GAME

La vida de Mad era muy aburrida y falta de emociones. Siempre de un lado para otro en busca de compañeros con los que jugar y pasar un rato divertido. Pero eso a él no le bastaba.

Su padre le había contado muchas veces historias sobre su albuelo, el gran Mad Elder, el miembro más destacado de la familia de los Comecocos y además el que con mayor éxito había continuado la singular tradición de acabar con los molestos fantasmas merodeadores de casas.

Una tradición que, por desgracia para Mad, no había continuado en la figura de su padre, un Comecocos de carácter afable y tranquilo, vigilante en una fábrica de golosinas.

Pero, por suerte para Mad, ocurrió algo que iba a cambiar su vida. Según parece, unos fantasmas se habían introducido en la hasta entonces apacible ciudad de COCOVILLAGE, ocasionando serios destrozos y sembrando el pánico entre su asustada población. Fue entonces cuando el alcalde solicitó la ayuda de Mad Padre y, ante el asombro de todos, éste confesó avergonzado que siempre había tenido miedo a los fantasmas.

Mad, que no podía soportar tal humillación, pensó que había llegado el momento de rememorar el nombre de su anciano abuelo y sin dudarlo un instante se dispuso a limpiar la ciudad de los molestos invasores etéreos.

LA MISION

Nuestra misión es la de conducir a Mad en su excitante aventura a lo largo y ancho de quince trepidantes fases donde para dar cada paso es necesario tener temple, ser muy habilidoso y conocer perfectamente todos los secretos de los peligrosos laberintos que necesariamente tendremos que recorrer si queremos llegar al final del juego.

PERSONAJES

Los buenos

Contamos en el juego con una serie de personajes que nos van a ayudar a completar la aventura, cada

uno de ellos con unas peculiaridades muy concretas.

Comecocos



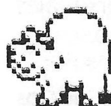
Es el personaje principal del juego. Con él podemos movernos por todo el laberinto sin ningún tipo de restricciones, comiéndonos las bolas que los componen, pero, cuidado, también es el más vulnerable de todos y puede ser destruido si es alcanzado por cualquiera de sus enemigos, exceptuando a la MARICOCO.

Comecocos "mosqueao"



Es el estado en el que se encuentra el Comecocos cada vez que recoge uno de los iconos que se hallan repartidos por los distintos laberintos. Durante el tiempo que dura el efecto de Comecocos Cabreao podemos comernos a todos los fantasmas, que intentarán huir de nuestro lado. La duración es limitada.

Hipopodoso



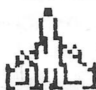
Es un simpático personaje con forma de hipopótamo, cuyo aspecto puede adoptar el Comecocos cada vez que recoja algún icono con la forma de éste. Con él podremos aplastar todos los personajes del juego sin ninguna excepción. Pero es especialmente válido para acabar con dos molestos enemigos: el Repugnantoso y la Maricoco. Su duración es también limitada.

Excavatófono



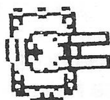
Es una especie de excavadora e igual que ocurría con los anteriores podremos utilizarlo cogiendo previamente el icono correspondiente. Con ella podremos levantar las bolas que el Hipodoso se ha encargado de hundir en el suelo. Es muy vulnerable, ya que cualquier enemigo puede acabar con él. Su duración es limitada.

Coconave



Es una nave espacial de combate sujeta a unos raíles a la que puede acceder nuestro personaje principal con el fin de disparar a los enemigos que nos acechan en las proximidades. Su uso es limitado y el movimiento automático en dos direcciones, dependiendo del lugar donde nos encontremos. Sólo nos permite disparar en una dirección. Con él podemos destruir a cualquier enemigo del juego.

Cocotanque



Es un tanque de características muy similares a las de la Coconave, exceptuando el hecho de que el Cocotanque puede disparar en dos direcciones y moverse sólo en una.

LOS ENEMIGOS

Pelmazoides



Son unos fantasmas que se encuentran en todos los niveles. Si los destruimos, vuelven a la casilla de donde salen al principio y después de transcurridos algunos segundos salen de nuevo en nuestra busca. Los podemos destruir con todos los personajes menos con el Comecocos y el Excavatófono.

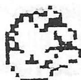
Maricoco



Es una mariquita que recorre las galerías de los distintos niveles reponiendo las bolas que nos vamos comiendo. Es inofensiva para nosotros, pero muy molesta, porque nos obliga a repetir el trabajo realizado con anterioridad.

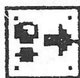
El Comecocos es el único que no puede destruirla.

Repugnantoso



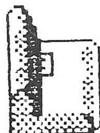
El más molesto y peligroso de todos. Le podemos destruir con el Hipopodoso, la Coconave y el Cocotanque, aunque con estos dos últimos es más difícil conseguirlo. No es fácil de localizar y tiene la peculiar manía de aplastar las bolas en el suelo para que así no nos las podamos comer.

LOS OBJETOS



Autococos

Son unas flechas de dirección obligatoria que hacen que nuestro personaje se mueva de forma automática por un recorrido predefinido.



Trampillas

Son una especie de portezuelas en forma de "L" que se abren o cierran según pasamos por ellas. Y que se pueden abrir en una u otra dirección, dependiendo desde la posición en que lo hagamos. Pueden ser de enorme ayuda para evitar el acoso de nuestros enemigos, pero también una trampa si no las utilizamos correctamente.

TECLAS DE CONTROL

Se puede utilizar indistintamente joystick o teclado. Para este último deberás utilizar las siguientes teclas:

Izquierda: O.
Derecha: P.
Arriba: Q.
Abajo: A.
Disparo: Space.

Estas teclas pueden cambiarse a gusto del jugador utilizando la opción "Redefinir Teclas" que figura en el menú principal.

AYUDAS

Utiliza los Comecocos "mosqueaos" sólo cuando te sea estrictamente necesario, de este modo evitarás quedarte sin ninguno antes de que termine la fase, con el consiguiente peligro que eso entraña.

Las naves espaciales pueden ser un buen refugio además, así de paso podrás acabar con unos cuantos. Pero no te confíes demasiado, ya que cuando la utilices, ellos tenderán a esconderse.

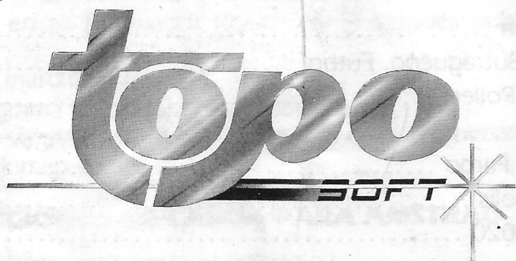
En algunas fases te verás obligado a entrar en la casa de los fantasmas para comerte alguna bola. Ten mucho cuidado porque si te matan aquí dentro, te será prácticamente imposible volver a salir de allí.

Procura utilizar sólo los Autococos cuando tengas la completa seguridad de que tu camino no va a ser interceptado por ningún enemigo.

EQUIPO DE DESARROLLO

Idea: Rafael Gómez.
Programa: Rafael Gómez.
Gráficos: Roberto Potenciano.
Música: Gominolas.
Software de apoyo: J. Manuel Lazo.
Producción: Gabriel Nieto.

INDICE


topo
SOFT